****
* Vorschau *
****

Folgendes erwartet Euch in Ausgabe 02/90:

- Testberichte: Pro Mountain Bike Simulator, MASIC, Büchertest, Amaurote ...

- Neue Serie: ZONG-Wörterbuch!

- Software: Picturepainter, Mouse, Zauberwald, Musikbonus ...

- Tips & Tricks: Oblitroid, Rockford ...

- Fragebogen-Aktion mit vielen Preisen!

- Sonderbeilage für Abonnenten!

- Wie immer: Storys, Serien, Kleinanzeigen, und vieles mehr!

ZONG 02/90 ist ab 01.02.1990 erhältlich!

ZONG

XL/XE ATARIMAGAZIN
unabhängig - überregional

1/90 2. Jahrgang DM 8,--

Jetzt neu!

Space Wars
- der moderne Invader

Der Wettbewerb
- die Gewinner, die Preise

Tips & Tricks total
- Lösungen, Fragen, Antworten

Software:
Castles of Confusion
Tiere auf der Treppe
XL-Kalender und vieles mehr

Mit Diskette im Heft

```
##############
# Impressum #
##############
```


Herausgeber:

KE-Soft

Redaktion:

K. Ezcan (K.E.)
M. Becker (M.B.)
M. Plejier (M.P.)

Anschrift der Redaktion:

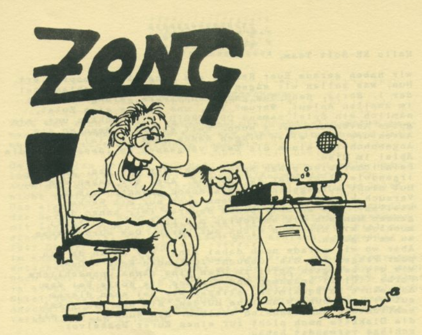
K E - S o f t,
Frankenstr. 24,
6457 Maintal 4
T: 06181/87539

Erscheinungsweise:

Das ZONG-Magazin mit Programmdiskette für ATARI XL/XE Computer erscheint monatlich bei KE-Soft. Erscheinungstag ist jeweils der 1. des Erscheinungsmonats. Abonnenten erhalten das Magazin zu diesem Termin.
Der Preis für eine Ausgabe beträgt DM 8,-- incl. Porto, Verpackung und Versandkosten (bei KE-Soft). Bei Nachnahmebestellung werden DM 2,90 Nachnahmegebühr berechnet.
Das Jahresabo (12 Ausgaben) kostet DM 84,-- incl. Porto & Verpackung und wird mit Annahme der ersten Ausgabe bezahlt.

Manuskript- und Programmeinsendungen:

Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Mit der Einsendung von Manuskripten oder Programmen gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung im ZONG-Magazin. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Honorare richten sich nach Art und Qualität der Einsendungen.
Eine Gewähr für die Richtigkeit aller Veröffentlichungen kann trotz sorgfältiger Prüfung nicht immer übernommen werden.



Hoffentlich hat Jeder die Feiertage gut überstanden und ist gut ins neue Jahr gerutscht, denn Ihr müßt nun bereit sein für:

Ein neues Jahr, ein neues ZONG!

Wie Ihr sicherlich schon gemerkt habt, ist in ZONG ab sofort einiges anders! Angefangen mit der neuen Titelseite, weitergemacht mit unserem schönen Bild oben, das übrigens von einem Leser eingesandt wurde, und aufgehört mit der völlig neuen Gestaltung, die sich sowohl auf das Schriftbild wie auch auf die Textsortierung bezieht.

Zuviel auf einmal?

Nun, wir sind fest davon überzeugt, daß Ihr Euch schnell an alles gewöhnen werdet, zumal die Neuerungen für Euch ausschließlich Vorteile bringen.
Auf gut deutsch: ZONG wird jetzt noch besser!
Erfreulich ist auch die hohe Leserbeteiligung, was vermutlich die Reaktion auf unseren Wettbewerb war. Also Leute: Weiter so! Die Ergebnisse findet ihr wie immer im Heft verteilt (suchen!).

Wir wünschen Euch wie immer viel Spaß beim Lesen und ausprobieren!

Euer ZONG-Team

****
* Leserbriefe *
****

Hallo KE-Soft-Team,

wir haben gerade Euer Rezept aus Zong 11/89 ausprobiert. Nun, was sollen wir sagen? Das gab ein Apfelschlamassel der 1. Sorte, denn das ganze Kunstwerk gelang uns erst im zweiten Anlauf. Warum? Tja, uns fehlte eine Zutat, nämlich ein Spiel namens OBLITROID. Wir dachten uns, ein gutes Adventure tut's auch. weit gefehlt. denn so ein Adventure (vor allen Dingen wenns janz jut is) hat die Angewohnheit, einen die Zeit vergessen zu lassen, bzw die Äpfel im Ofen.
Peinlicherweise sehen Äpfel nach' ner 3/4 Std. im Ofen irgendwie nicht mehr so gut aus. Aber wir haben den Mut nicht aufgegeben und wie schon gesagt, beim 2. Versuch klappte es dann (wenn auch nur mit Wecker stellen). Die anschließende Sauerei (wir haben den ganzen Mantsch wie empfohlen mit Löffeln gefuttert) möchten wir hier nun nicht aufführen. Das würde etwas zu weit gehen.
Aber wo wir gerade noch dabei sind: Wir haben da ein paar Fragen für die "Gesucht-/Gefunden-Ecke". Denn als die besagten Äpfel im Ofen eine etwas unansehliche Farbe (IGITT) annahmen und wir uns die Köpfe bei dem Adventure heißqualmten, stießen wir bei eben diesem auf einige unüberwindliche Hürden, die uns bis jetzt schlichtweg zum Wahnsinn treiben. Ein Wunder, daß wir die Diskette noch nicht für einen Eurer Bastelvorschläge verwendet haben.
Hoffentlich könnt Ihr sie veröffentlichen. (Tot und Leben hängen davon ab, Tot und Leben der Diskette natürlich!).
Seit Ihr eigentlich teschnisch (Tschuldigung is'n schweres Wort) in der Lage, selbstgekritzelte Adventure-Karten oder Pläne o.Ä. in Zong abzudrucken? Das wäre bestimmt eine Bereicherung der "Tips & Tricks-Ecke".
Viele Güße aus Berlin

Carsten Schlegel & Anja Rödiger

Unsere Antwort:

Wahnsinn, endlich mal eine Reaktion auf unsere Koch-Ecke! Daß es nicht gleich geklappt hat, tut uns leid, ist aber leider auch bei uns normal! Wenn euch OBLITROID fehlt, so könnt Ihr es ja bestellen! Eure Fragen sind unter "Tips & Tricks" abgedruckt. Zu eurem Vorschlag des Abdrucks von Karten und Plänen ist zu sagen, daß wir die Idee eigentlich super finden. HALT! Nicht gleich loszeichnen, denn beim Einsenden der Karten muß auf Einiges geachtet werden: Die Karte muß frei von Rechten Dritter sein, d.h. man darf keine bereits veröffentlichte Karte benutzen! Außerdem muß die Karte entweder mit schwarzem Kuli, schwarzer Tusche oder per Computerausdruck erstellt worden sein. Zusätzlich wäre es günstig, wenn die Zeichnung ein DIN-Format ideal ausfüllt.
Vielen Dank für Euren Brief, er hat uns neuen Mut beim Schreiben der Koch-Ecke gegeben! Ciao

****
* Testberichte *
****

Das Bewertungsschema:

ZONG hat sich für die Bewertung eines getesteten Programmes ein Schema, welches Euch auf einen Blick unsere Meinung vermittelt, einfallen lassen:

Da bei allen Spielen der optische Eindruck wichtig ist, lautet das erste Kriterium "Grafik/Animation".
Auch die akustische Untermahlung sollte bei einem Spiel nicht fehlen: "Sound/Musik".
Das eigentlich Wichtige an einem Spiel ist dann natürlich der Spielspaß, denn was nützen eine Supergrafik zusammen mit fantastischen Soundeffekten, wenn das Spiel viel zu schwierig, viel zu leicht oder ganz einfach langweilig ist? Daher: "Spielspaß".
Im Endeffekt ist natürlich auch der Preis eines Programmes entscheidend. Wenn ein nicht gerade umwerfendes Spiel auch noch sehr teuer ist, sollte man sein Geld wohl doch lieber in etwas Sinnvolleres investieren. Bekommt man das gleiche Spiel dagegen für n'Appel und n'Ei, so kann sich dessen Anschaffung durchaus lohnen. Also: Das "Preis/Leistungs"-Verhältnis muß stimmen.

Für jedes einzelne Kriterium werden maximal 15 Punkte vergeben. Je mehr, desto besser. Die Gesambewertung stellt lediglich den Gesamteindruck, den das Spiel hinterläßt, dar. Sie ist also kein Durchschnitt aus den einzelnen Kriterien!

Das ZONG-Bewertungsschema sieht also z.B. wie folgt aus:

Kriterium	Balken	Punkte
Grafik / Animation:	■■■■■■■■■■□□□□□	(10)
Sound / Musik:	■■■□□□□□□□□□□□□	(03)
Spielspaß:	■■■■■■■■■■■■□□□	(12)
Preis / Leistung:	■■■■■■■■■■■■■■□	(14)
Gesamtbewertung:	■□□□□□□□□□□□□□□	(01)

(Verfasser)

Und noch etwas:

Falls jemand einen Testbericht selbst verfassen möchte, Ihr seid herzlich dazu eingeladen, uns eure Meinung zu tippen.
Auch Artikel, Storys oder Ähnliches sind uns jederzeit willkommen!
Eure MÜhe wird natürlich auch belohnt: Für jeden veröffentlichten Test oder Artikel bekommt Ihr eine Gutschrift bei KE-Soft. Die Höhe der Gutschrift richtet sich nach Art und Qualität des Beitrags.

```
##################
# Universal Hero #
##################
```

Herst.: Mastertronic, Datenträger: Kassette, Preis: 10,--

Unser armer Hero muß seine Haut retten, indem er Teile zur Reparatur seines Raumschiffes findet, um zu einem Planeten zu gelangen, um Material zu finden, um einen Space-Fighter zu reparieren, der außer Kontrolle geraten ist ...

Hört sich ziemlich kompliziert an, wie?

Ist es auch!

Im Spiel steuert man einen Düsenrucksackmann umher und findet verschiedene Gegenstände, die man geschickt einsetzen muß, um bestimmte Aufgaben zu erledigen. Ein Beispiel: Hinter einer Barriere liegt eine Diskette. An einer anderen Stelle findet man eine Fernbedienung. Mit Hilfe dieser Fernbedienung kann man die Barriere abschalten, um an die Diskette zu kommen.
Das Spiel wimmelt nur so von derartigen Puzzles, die wahrlich nicht einfach zu lösen sind, zumal man nie genau weiß, was man eigentlich zu tun hat ...

Die Bewertung:

Die Grafik des Spiels ist recht ansprechend, zumal sie die hohe Auflösung ausnutzt und alle Figuren und Gegenstände schön gezeichnet und animiert sind.
Sounds sind kaum vorhanden, Musik gar nicht.
Über den Spielspaß kann man sich streiten: Prinzipiell handelt es sich um eine sehr gute Spielidee, die auch nicht weniger gut umgesetzt ist. Leider sind die Rätsel des Spiels sehr schwierig, so daß man leicht zum Abschalten bewegt wird, weil man einfach nicht weiterkommt.
Positiv ist, daß man nicht nur Strategie, sondern auch Geschick benötigt, um an einige Gegenstände heranzukommen.
Man bekommt hier für einen geringen Preis ein interessantes Spiel, daß allerdings mehr den Adventure- oder Knobelfreaks zu empfehlen ist. Wer sich für solche Arten von Denkspielen nicht begeistern kann, sollte lieber die Finger davon lassen.
Die Gesamtbewertung fällt deshalb im Vergleich zu den einzelnen Punkten etwas schlechter aus.

Grafik / Animation:	■■■■■■■■■■■□□□□	(11)
Sound / Musik:	■■■■□□□□□□□□□□□	(04)
Spielspaß:	■■■■■■■■□□□□□□□	(08)
Preis / Leistung:	■■■■■■■■■■■□□□□	(11)
Gesamtbewertung:	■■■■■■■□□□□□□□□	(07)

K. E.


```
##########################
# The living daylights #
##########################
```

Hersteller: Domark, Datenträger: Kassette, Preis: DM 30,--

Dieses Spiel ist unter der Kategorie "Ballerspiele" einzuordnen. Man selbst, James Bond, muß sich durch acht Level durchschießen, um zum Schluß den Oberbösewicht Brad Whittaker zu erledigen. Man selbst versucht, am jeweiligen Anfang der Level, sich von links kommend bis ganz nach rechts (scrollend) durchzuschlagen. Auftauchende Feinde, die kurz darauf auch gleich losschießen, sind so schnell wie möglich zu eliminieren.

Nach jedem geschafften Level kann man sich eine andere Waffe aussuchen. Weitere Extras sind nicht vorhanden.

Die Bewertung:

Die Grafik kann man als gelungen bezeichnen.
Der Hintergrund ist sehr schön gezeichnet, die Feinde gut animiert. Das überzeugende Dreifachscrolling verstärkt diesen Eindruck. Dazu kommt noch, das jeder Level seine eigene Grafik besitzt, sodaß grafisch gesehen keine Langeweile aufkommt.
Die Musik ist leider nicht so abwechslungsreich.
Schon nach acht Takten wiederholt sich die Melodie, und das bis zum Schluß. Trotzdem ist sie ganz nett.
Die Sounds sind allerdings eher mit "primitiv" zu beurteilen!

Der Spielspaß hält sich allerdings stark in Grenzen, was bei einem Ballerspiel jedoch nicht überrascht. Man hat grundsätzlich zwei Möglichkeiten: Entweder bleibt man stehen und schießt alle auftauchenden Feinde ab, kommt aber nicht vorwärts. Oder aber man rennt und verreckt drei Sekunden später. Insgesamt fand ich die Sache recht frustrierend und chancenlos.
Das Preis/Leistungs-Verhältnis ist dementsprechend gering.
Für DM 30,-- ist dieses Spiel einfach zu teuer.
Der Gesamteindruck läßt sich so zusammenfassen:
"Nette Grafik, Sch... Spiel!"

Grafik / Animation :	■■■■■■■■■■■□□□□	(11)
Musik / Sound :	■■■■■■■■□□□□□□□	(03)
Spielspaß :	■■■■□□□□□□□□□□□	(04)
Preis / Leistung :	■■■■■■□□□□□□□□□	(06)
Gesamtbewertung :	■■■■■■■■■□□□□□□	(03)

M. B.

```
################################
# Lesertest: Video Classics #
################################
```

-- Eingesandt von Sascha Kriegel --

Herst.: Silverbird, Datentr.: Kassette, Preis: ca DM 10,--

Dieses Spiel ist eine Zusammenstellung von fünf Games, die sicherlich jeder schon einmal gespielt hat.
Es handelt sich hierbei um die ganzen PONG-Verschnitte, die man mit den Paddels spielte.
Zu diesen fünf hat sich noch ein neues Spiel gesellt.
Das Prinzip dürfte also bekannt sein: Jeder Spieler steuert einen oder zwei Schläger, die er hoch, runter, nach links oder rechts steuern kann. Mit diesen Schlägern muß der Ball im Spiel gehalten werden.
Erschwert wird die Aufgabe durch die Hintergrundgrafik der fünf Oldies. Sie scrollt so schnell in alle Richtungen, daß man sich voll konzentrieren muß.

Das sechste Spiel hat eine stillstehende Grafik. Diese stellt den Weltraum dar. Das Besondere ist, daß der Ball von den Planeten abgelenkt wird, wenn er sie berührt.
Vor den Schlägern düsen auch noch zwei Meteore hin und her, die den Ball ebenfalls ablenken.
Alle sechs Spielvariationen stehen im Speicher.

Die Bewertung:

Die Ladezeit ist glücklicherweise recht kurz.
Die Grafik überrascht nicht gerade durch Originalität, ist aber Alles in Allem recht durchschnittlich.
Die vorkommenden Sounds sind recht flott und nerven auch bei öfterem Spielen nicht!
Die Motivation ist beim Spielen zu zweit wesentlich höher, als beim Spielen alleine mit dem Computer.
Trotzdem ist auch dieser Modus akzeptabel.
Das Preis/Leistungsverhältnis geht halbwegs in Ordnung, auch wenn man eher von Public-Domain-Qualität ausgehen muß.
Alles in allem ist Video Classics ein durch und durch durchschnittliches Spiel.

```
Grafik / Animation:  ■■■■■■■□□□□□□□□□ (07)
Sound / Musik:       ■■■■■■■■■■■□□□□□ (11)
Spielspaß:           ■■■■■■■□□□□□□□□□ (07)
Preis / Leistung:    ■■■■■■□□□□□□□□□□ (06)
Gesamtbewertung:     ■■■■■■■□□□□□□□□□ (07)
```

S. K.


```
###########
# Thrust #
###########
```

Hersteller: Firebird, Datentr.: Kassette, Preis: DM 10,--

Um einen Krieg zu gewinnen, braucht man Waffen. Im Falle eines Krieges im Weltraum benötigt man natürlich Raumschiffe. Damit diese Raumschiffe auch das tun, was sie sollen, nämlich FLIEGEN, benötigt man weiterhin eine Menge Energie, die man sich auch nicht einfach aus dem Finger saugen kann. Also werdet IHR, bzw. derjenige, der das Spiel gerade spielt, damit beauftragt, Klystron-Kerne von feindlichen Lagerplaneten zu stehlen! Das Problem ist, daß die Klystron-Kerne von bösartigen Banden von Linksabbiegen-Schildern, bzw. von Laserkanonen bewacht werden. Diese kann man allerdings für einen Moment außer Gefecht setzen, indem man ein bißchen auf den Kernreaktor schießt, was man wiederum nicht übertreiben sollte, sonst ... Kernreaktor hin und her, man hat sowieso die meiste Zeit damit zu tun, gegen die fiese Schwerkraft und die hinterhältige Steuerung (links/rechts drehen und Gas geben) zu kämpfen, um nicht gleich gegen einen Felsen zu fliegen. Sollte es trotzdem gelingen, an den Klystron-Kern "anzudocken", muß man nur noch den Planeten verlassen, woran man aber sehr leicht scheitert, da der Klystron-Kern dem Raumschiff wie ein Klotz am Bein hängt und somit das Steuern des Raumschiffes noch unmöglicher macht!

Die Bewertung:

Die Grafik des Spieles ist gut gelungen, die Landschaft, sprich: Höhle ist gut definiert und auch die Animation des Raumschiffes läßt keine Wünsche offen. Einziges Manko ist die Größe des Raumschiffes: Hier wurden offensichtlich einfach nur die Shapes der Version eines anderen Computers auf den XL/XE übertragen, was dazu führte, daß das Raumschiff irre fett ist, da z.B. beim Spectrum eine höhere Grafikauflösung benutzt wurde.
Beim Sound kann man nicht meckern, die Musik ist erträglich.
Das Spiel hat ein interessantes Prinzip, da es sehr reizvoll erscheint, mit der oberfiesen Steuerung zurechtzukommen. Das fette Raumschiff macht schwer zu schaffen!
Mit THRUST erhält man ein gutes Spiel zum sehr günstigen Preis. Wer keine Geschicklichkeitsspiele mag, sollte aber die Finger davon lassen!

```
Grafik / Animation:  ■■■■■■■■□□□□□□□ (08)
Sound / Musik:       ■■■■■■■■■□□□□□□ (09)
Spielspaß:           ■■■■■■■■■■□□□□□ (10)
Preis / Leistung:    ■■■■■■■■■■■□□□□ (11)
Gesamtbewertung:     ■■■■■■■■■■□□□□□ (10)
```

M. P.

################
Periscope Up
################

Hersteller: Atlantis, Datenträger: Kassette, Preis: 10,--

Wir schreiben das Jahr 2007 (wie üblich). Leider hat der Supercomputer 'Vax 3000', der die britische Unterwasser-Nuclear-Raketen-Station kontrolliert, einen kleinen technischen Defekt und könnte ganz zufällig ein paar Raketen auf den Weg schicken und somit einen thermonuclearen Krieg auslösen ...
Pech, daß der Computer in einer unterirdischen Basis aufgestellt wurde, die nur über ein Unterwassersystem von komplizierten Gängen erreicht werden kann.
Also los: Sucht Euch den Weg durch die Tunnel, findet dabei ein achtstelliges Codewort, das Ihr benötigt, um den Computer abzuschalten, öffnet weiterhin ein paar Türen mit Schlüsseln und eliminiert dann noch sechs Reaktorkerne ...
Ihr steuert also ein U-Boot durch Unterwassergänge, könnt per Knopfdruck ein kleines Schiff abseilen, mit dem ihr auch durch enge Gänge kommt, und sollt dabei die gestellten Aufgaben lösen.
Die Landschaft, die Ihr dabei durchquert, scrollt horizontal mit jeder Bewegung des U-Boots.

Die Bewertung:

Die Grafik im Spiel ist zwar einfach, dennoch aber schön und vor allen Dingen zweckmäßig. Neben farbigen Mauern und nummerierten Türen gibt's noch Lasersperren, sich schliessende Türen und eine Menge Stampfer, die nur darauf warten, das U-Boot zu zermalmen!
Die Soundeffekte beschränken sich auf einige wenige Geräusche, Musik ist leider keine vorhanden. Die wenigen Geräusche passen allerdings zum Spiel. Insofern sind die wenigen Sounds und die fehlende Musik kein direkter Nachteil.
Das Spiel macht Spaß, reizt sehr, frustriert etwas und fordert eine sehr hohe Konzentration, da man nur allzuleicht eine Lasersperre oder eine hervorstehende Kante übersieht, Schei%&#$!
Für DM 10,-- bekommt man mit PERISCOPE UP einen schönen Zeitvertreib, der sehr schnell nerven kann! Das muß doch zu schaffen sein ...
Lingsaboard master master!

Grafik / Animation:	■■■■■■■■■■□□□□□	(10)
Sound / Musik:	■■■■■■□□□□□□□□□	(06)
Spielspaß:	■■■■■■■■■■□□□□□	(10)
Preis / Leistung:	■■■■■■■■■■■□□□□	(11)
Gesamtbewertung:	■■■■■■■■■■□□□□□	(10)

K. E.

##############
Space Wars
##############

Hersteller: Byte Back, Datenträger: Kassette, Preis: 10,--

In den tiefsten Tiefen des Universums gibt es eine Rasse, die so eklig und widerlich ist, daß keiner mehr mit einem Anderen spricht! Diese Rasse verbringt ihr gesamtes Leben damit, mit Hilfe von Computern herauszufinden, wer der widerlichste ist! Spiele gibt es keine! Computer werden nur für nützliche Anwendungen benutzt.
Eines Tages erklärt diese Rasse den Krieg! Auf ihrem Weg durch das Universum versucht sie nun, alle Computerspiele durch Kalkulations- und Lernprogramme zu ersetzen!
Das Schicksal der Menschheit liegt nun in Eurer Hand, denn wenn die Fremden bis zur Erde gelangen, werdet Ihr nie mehr wieder ein Computerspiel spielen können!

Soweit die Story zu SPACE WARS, dem neuesten Spiel von BYTE BACK SOFTWARE.
Im Spiel selbst hat man dann die Aufgabe, eine Formation Aliens abzuschießen, durch ein Asteroidenfeld zu fliegen, und diesen Vorgang solange (mit wechselnden Feinden) zu wiederholen, bis man an Energiemangel stirbt.
Ein Ballerspiel pur!

Die Bewertung:

Die Grafik ist nicht das Gelbe vom Ei, die Animation wirkt leicht plump, obwohl die Feinde in jedem Level anders aussehen.
Der Sound ist recht monoton und beschränkt sich auf Bumm- und Peng-Geräusche. Musik ist keine vorhanden.
Von "Spielspaß" kann man bei SPACE WARS nur in der ersten Viertelstunde sprechen. Spätestens dann wird das Spiel unglaublich öde, langweilig und wirklich unglaublich öde!
Der richtige Beruf: Buchhalter (wie üblich: Insiderwitz!).
Es ist halt ziemlich öde, langweilig und total öde, immer nur herumzuballern!
Für diesen Preis gibt es einige wesentlich bessere Spiele, die nebenbei auch nicht so langweilig, öde und langweilig sind.
Fazit: Ziemlich langweilig und unglaublich öde!

Grafik / Animation:	■■■■■■■■□□□□□□□	(08)
Sound / Musik:	■■■■■□□□□□□□□□□	(05)
Spielspaß:	■■■■■■■□□□□□□□□	(07)
Preis / Leistung:	■■■■■■□□□□□□□□□	(06)
Gesamtbewertung:	■■■■■■□□□□□□□□□	(06)

M. P.

P. S.: Wer diesen Witz nicht versteht, sollte mal zum Berufsberater beim Arbeitsamt gehen!

###############
PD-Software
###############

-- Eingesandt von Sascha Kriegel --

Fußball Manager V2.0 erhältlich bei
DEPOSOFT, Kottwitzstraße 13, 2400 Lübeck

Der Fußball Manager ist ein Managerspiel. Ziel ist es, Meister zu werden, indem man das optimale Team aufstellt. Hierzu muß man sich auf dem Transfermarkt umsehen, die Preise festlegen und so weiter. Jeder Punkt kann einzeln angewählt werden. Das Spiel ist im Vergleich zu den Flops "Football Manager" (Addictive), "Footballer of the year" etc. wesentlich umfangreicher!

Grafik gibt es nur bei DFB-Pokalspielen. Dort sieht man das Spielfeld von oben, sowie einen Ball, der den Spielverlauf und die Tore anzeigt (indem er sich dementsprechend bewegt). Ansonsten werden die Ergebnisse der Spiele nur angezeigt. Spielen kann man alleine oder mit bis zu vier Personen.
Selbst die Liga, in der gespielt werden soll, kann man wählen. Zur Auswahl stehen die 1. + 2. Bundesliga sowie die DDR-Oberliga.
Das Programm ist neben "Kenney Daglish Soccer Manager" (DM 39,--) das absolut beste Fußballmanagerspiel, das es für den XL gibt!
Selbst einige C-64 User mußten mir geschlagen zugeben, daß sie so ein Game für ihren Taschenrechner nicht haben.
Der Preis (PD!) tut sein Übriges: K A U F E N ! ! !

Bewertung: ■■■■■■■■■■■■■■■□□ (13)

S.K.

Name: AMC-PD 07/11, Bezugsquelle: AMC-Verlag

Auf diesen beiden Disketten befinden sich pro Diskettenseite 25 Screens für das beim AMC-Verlag erhältliche Denk/Geschicklichkeitsspiel PUNGOLAND (Siehe Testbericht in Ausgabe 05/89).

Insgesamt gibt's also 100 neue Screens für alle Pungoland-Freaks! Wer die Original-Level schon geschafft hat, bekommt hiermit neuen Stoff für's Hirn!

Allgemein ist zu bemerken, daß die Screens auf Diskette 07 recht einfach anfangen, sich aber später (wie im Original auch) zu echten Hämmern steigern. Die Level auf Diskette 11 fangen schon sehr schwer an, so daß ein weiteres Testen nicht möglich war! Für alle, die sich für Intelligenzbestien halten, genau das Richtige! Für alle Anderen: Auch nicht schlecht. Für einen sehr geringen Preis gibt's hier 'ne Menge zu tun. Vorraussetzung ist natürlich, daß Ihr das Originalspiel (ORIGINAL!) besitzt.

Bewertung: ■■■■■■■■■■■■■□□□□ (11)

########################
Grafikprogrammierung
########################

Als erstes wollen wir ein wenig mit den Befehlen PLOT und DRAWTO in den Grafikstufen 3-3 experimentieren.
Die obere linke Ecke des Bildes hat die Koordinaten 0/0. Nach rechts vergrößert sich die X, nach unten die Y-Koordinate.
Probieren wir's aus und geben ein:

GRAPHICS 3 <RETURN>

Wir befinden uns nun im Grafikmode drei, der Cursor ist im Textfenster zu sehen.

PLOT 0,0 <RETURN>

Na, wer hat's erraten? Nichts passiert! Warum? Na, bevor wir loszeichnen können, müssen wir natürlich auch eine Farbe wählen. Im Grafikmode drei stehen drei Farben plus Hintergrundfarbe zur Verfügung. Diese werden durch Eingabe von

COLOR n <RETURN>, wobei "n" für eine Zahl von 0-3 steht,

gewählt.
Also Farbe gewählt und Punkt geplottet.
Mit Hilfe des DRAWTO-Befehls können wir nun vom zuletzt geplotteten Punkt zu einem anderen Punkt eine Linie ziehen.

DRAWTO 39,19 <RETURN>

Es entsteht eine diagonale Linie von linksoben nach rechtsunten.
Wie, das sieht nicht aus wie eine Linie?
Wie wäre es denn mit einem Grafikmode, der eine höhere Auflösung bietet?

GRAPHICS 7 <RETURN>

Nun sollten wir mit verschiedenen Farben die PLOT und DRAWTO Befehle ausprobieren.
Es stehen hier zwar nur vier Farben zur Verfügung, wie diese Farben allerdings aussehen, kann frei gewählt werden:

SETCOLOR n1,n2,n3 <RETURN>

ändert eine Farbe, wobei "n1" das Farbregister (0=COLOR 1, 1=COLOR 2, 2=COLOR 3, 4=COLOR 0), "n2" die Farbe (Wert von 0-15) und "n3" die Helligkeit (0-15) ist.
Wer kurz (oder lang) überlegt, wird feststellen, daß hiermit insgesamt 256 verschiedene Farbtöne möglich sind, was eigentlich eine ganze Menge ist.
Also: Ausprobieren!

Wenn wir nun genug mit den Basic-Internen Befehlen herumexperimentiert haben, gehen wir nun dazu über, einige der speziellen Turbobasic-Befehle auszuprobieren.

```
GRAPHICS 7 <RETURN>
COLOR 1 <RETURN>
CIRCLE 79,39,20 <RETURN>
```

Plop, ein Kreis entsteht auf dem Bildschirm. Mit Hilfe des CIRCLE Befehls können sowohl Kreise als auch Ellipsen gezeichnet werden.
Das Befehlsformat lautet:

```
CIRCLE x,y,xr,yr
```

Die Werte für "x" und "y" geben den Kreismittelpunkt, die Werte "xr" und "yr" den horizontalen sowie vertikalen Radius des Kreises an. Soll eine Ellipse gezeichnet werden, müssen einfach "xr" und "yr" unterschiedliche Werte annehmen. Im Falle eines einfachen Kreises kann der "yr" Wert weggelassen werden.

Als nächstes versuchen wir, aus dem Kreis eine Scheibe zu machen, indem wir

```
PAINT 79,39 <RETURN>
```

eingeben. Wahnsinn!
Der Paint-Befehl füllt (meistens, wenn genug Speicher vorhanden ist!) eine LEERE Fläche mit der durch COLOR gewählten Farbe aus.

Wie wäre es, wenn wir einmal verschiedene Formen zeichnen? Beispielsweise gäbe es:

- Rechtecke, Quadrate
- Dreiecke
- Kreise, Ellipsen
- Rauten usw.

Hierzu wäre es allerdings günstig, die Befehle nicht immer einzeln, sondern in Form eines Programmes einzugeben.
Für ein gefülltes Rechteck z.B.:

```
10 GRAPHICS 7
20 COLOR 1
30 PLOT 0,0
40 DRAWTO 40,0
50 DRAWTO 40,40
60 DRAWTO 0,40
70 DRAWTO 0,0
80 PAINT 20,20
```

Durch geschickte Ausnutzung dieser wenigen Befehle lassen sich sogar schon komplexe Adventure-Bilder erzeugen!
Hierzu gibt's dann in der nächsten Ausgabe ein passendes Malprogramm, welches das Einbinden in eigene Programme ermöglicht ...

###############
Bastelecke
###############

Was werden sich diese Verrückten diesmal ausgedacht haben? Wie, war alles schon einmal da? Falsch! Hier kommt eine weitere Verschwendungsidee für eure KE-Soft-Disketten:
Heute brauchen wir wieder einmal Massen an Disketten, aber den Bedarf könnt Ihr ruhig bei uns decken (wenn noch Geld nach Weihnachten übriggeblieben ist).
In dieser Ausgabe basteln wir uns ein

KE-Soft-Memory-Spiel.

Was, noch nie gehört? Macht nichts. Wir erklären, wie immer, alles ausführlich.

Zuerst das benötigte Material:
Man braucht immer Paare von gleichnamigen Spielen.
Die Disketten müssen allerdings alle schwarz sein! Die bunten Disketten des ABBUC müssen deshalb ausscheiden.
Empfehlenswert wären sowieso nur KE-Soft Disketten, da sie die schönsten Aufkleber haben. Doch nun zu den möglichen Paaren: Als erstes benötigen wir einige Vollpreisspiele doppelt. Also 2*Drag, 2*Dredis, 2*Oblitroid, 2*Sogon, 2*Tobot/Bros und 2*Zador.
Danach bestellt man sich alle Zongs, bis man alle Zong-Disketten doppelt besitzt (am billigsten: 2*MG-P01 und 2*MG-P02 zusammen für DM 110,--).

Hat man sich nun alles besorgt, hat man also insgesamt 2 * 6 Vollpreisspiele sowie 2 * 9 Zong-Disketten.
Das macht insgesamt 15 Paare und somit 30 Disketten.
Diese nehmen wir nun aus der Hülle heraus und legen sie mit der Rückseite nach oben auf den Fußboden. Sollte dieser etwas dreckig sein, sind Eure Disketten bald im Eimer, im Mülleimer, versteht sich. Aber macht nichts: In unserer Wegwerfgesellschaft braucht Ihr da keine Gewissensbisse zu haben. Alles normale Härte!

Habt Ihr die Disketten auf dem Fußboden verteilt, durchmischt Ihr nun den ganzen Haufen, bis alle Disketten schön dreckig sind und man die Rückseiten nicht mehr voneinander unterscheiden kann.

Jetzt besorgt man sich ein bis drei Mitspieler und beginnt, immer zwei Disketten rumzudrehen, sich die Vorderseite anzugucken und daraufhin die Disketten mit der Rückseite oben wieder auf ihren Platz zu legen. Nun ist der nächste Mitspieler dran.
Sollte jemand zwei gleiche Disketten aufdecken, gehören sie Ihm (bis zum nächsten Spiel).
Sieger ist der, der zum Schluß die meisten Paare besitzt.
Durch ein ausgefeiltes Gedächtnistraining kann man es bald zum absoluten King gebracht haben.

Dieses Spiel ist für Personen ab 5 Jahren geeignet.

****
*** ZONG-Kochbuch ***
****

Wollen wir doch mal sehen, was heute auf unserem Speiseplan steht ...

Wie wäre es denn mit einem leckeren

Schneewittchenkuchen

Dazu benötigen wir:

Für den Teig:

- 5 Eier
- 250 g Puderzucker
- 500 g Mehl
- 250 g Butter
- 2 EL Kakaopuler
- 1/2 Tasse Milch
- 1 Pck. Vanillezucker
- 1 Pck. Backpulver
- 1 Glas Sauerkirschen

Für die Creme:

- 1 Pck. Vanillepudding zum Anrühren ohne Kochen, dazu die entsprechende Menge Milch.
- 250 g Butter
- 250 g Margarine
- 250 g Puderzucker

Für die Glasur:

- 2-3 Pck. fertige Kakaoglasur (muß nur erhitzt werden)

Für's gute Gelingen wäre es günstig, ein Backblech mit mindestens 2-3 Zentimeter hohem Rand zu benutzen!

Nachdem wir uns diesen ganzen Kram beschafft haben, fangen wir mit dem Teig an:

Wie immer müssen Eiweiß und Eigelb getrennt werden. Der Eischnee wird geschlagen.
Als nächstes werden Eigelb, Zucker, Vanillezucker, Butter und Milch verrührt (NICHT zusammen mit dem Eischnee!) und cremig geschlagen. Die Butter sollte nicht zu kalt sein, da sie sich sonst schlecht verrühren läßt!

Nun geben wir zum Teig unter ständigem Rühren den Eischnee hinzu.
In einer Extraschüssel vermischen wir das Backpulver mit dem Mehl und geben es dann (wieder unter ständigem Rühren) zum Teig.

Die Hälfte dieses Teiges verteilen wir nun gleichmäßig auf dem Backblech. Unter die andere Hälfte rühren wir nun das Kakaopulver.

Als nächstes schütten wir den Kirschsaft (der sich übrigens leicht zu einem Milchshake (kommt Euch das bekannt vor?) verarbeiten läßt!) ab und verteilen die Kirschen auf dem Teig, der sich schon auf dem Backblech befindet. Mit dem übrigen Teig bedecken wir nun wieder gleichmäßig das

Backblech, bzw. die Kirschen, bzw. den Teig, bzw. das Backblech: seht's wie Ihr wollt!

Dieses mit Teig, Kirschen und Teig bedeckte Backblech schiebt Ihr nun in den auf 175 Grad vorgeheizten Ofen.

Nun könnt Ihr beruhigt eine Runde DREDIS, das ist unser neuestes Spiel, spielen, denn der Kuchen braucht so seine 20-25 Minuten. Ob er fertig ist, läßt sich am einfachsten durch einen kleinen Piekser mit einer Gabel feststellen. Ist dies der Fall, kann er aus dem Ofen genommen und abgekühlt werden.

In der Zwischenzeit können wir schon mal die Buttercreme vorbereiten:

1. Schritt: Den Pudding mit der Milch nach Vorschrift auf der Verpackung anrühren und kaltstellen.

2. Schritt: Die Butter mit der Margarine und dem Puderzucker cremig rühren.

3. Schritt: Buttermatsch mit Pudding verrühren.

4. Schritt: Warten, bis der Kuchen auch wirklich kalt (nein, nicht lauwarm!) ist, da sonst die Buttercreme schmilzt!

5. Schritt: Die Buttercreme gleichmäßig auf dem Kuchen verstreichen.

Jetzt habt Ihr es schon fast geschafft. Nehmt nun die Kakaoglasur und erhitzt sie, wobei sie sich natürlich verflüssigt.
Ein kleines Problem: Die Glasur ist flüssig, aber heiß! Dies hätte zur Folge, daß wiederum die Buttercreme schmilzt und den ganzen Kuchen zermatscht (bitte nicht ausprobieren, das Vergnügen hatten wir schon, sieht wirklich eklig aus!). Also warten wir ein wenig, damit die Glasur nicht mehr ganz so warm, aber immer noch etwas flüssig ist und verstreichen sie dann gleichmäßig auf dem Kuchen.
Ist nun auch noch die Glasur abgekühlt, könnt ihr den Kuchen in hand- oder mundgerechte Stücke schneiden und ihn anschließend wegschmeißen (oder besser: essen!).

Hier noch ein paar Tips:

- Es ist wirklich wichtig, daß der Kuchen kalt ist, bevor die Buttercreme darauf verstrichen wird, genauso, wie es sehr wichtig ist, daß die Glasur nicht zu heiß ist!

- Masochisten können anstatt fertiger Glasur und fertigem Pudding auch selbsterstellte Werke benutzen.

Viel Spaß und guten Appetit wünscht

Euer ZONG-Kochteam!

****
* Die Dreckfuhler und Fälertäuvel *
****

Wie in jeder Zeitung und Zeitschrift kommt es natürlich auch bei uns vor, daß uns beim Tippen der Texte einige Vähler unterlaufen. Diese werden jedoch meistens beim Korrekturlesen ausgemerzt. Ich sage meistens, da es immer wieder passiert, daß man den Wald vor lauter Bäumen, bzw. den Text vor lauter Fehlern nicht sieht.

Weil aber die köstlichsten Verschreiber nach dem Korrekturlesen der Öffentlichkeit vorenthalten werden, haben wir uns in der heutigen Ausgabe dazu entschlossen, die härtesten Sachen zu präsentieren:

"Im Endeffekt ist natürlich auch der Preis entscheident ... Bekommt man da gleiche Spiel dagegen für'n Appel und n'Ei, so kann sic dessen Anschaffung lohnen.
Für jedes einzelne Kriterium werden maximal15 Punkt vereben ... Die Gesamtbewertung stelt den Gesamteindruck, den das Spiel hinterläßt, dar."

Und da war dann noch das Adventure eines Chemikersohnes, der etwas suchte, "nachdem sein Vater das Laber verlassen hatte."

Auch haben wir uns den Ninjakämpfer näher betrachtet, welcher ja bekanntlich der "Herr des Kampfstortes" ist.

"Damit man auch mit dem Text mithalten kann und sich der Nachbar wenigstens nicht über unryhtmische Schreie beklagen kann, hüpft ein Ball von Silbe zu Silbe."
Wie, Fehler nicht gefunden? Na dann wälzt mal schön den Duden.

Und da war da noch die geniale Ladeanweisung der Programmdiskette mit "zwei weiterer Tippfehler".
"Nach Booten der Diskette erscheinen auf dem Bildschirm zwei Zahlen. Die erste Zahl bedeuted 'Seite' und die 'Zeile' ..."

Zuletzt noch der Beweis, daß man in Zong seine Meinung lautstark verkünden kann, ohne sofort zensiert zu werden.
Beschreibung zum Texteditor III:
"Ab sofort könnt ihr auch Texte für das neue ZONG schreien ... Noch eine Bitte: Bitte schreit beim Tippen eurer Texte nicht in den hinteren 'Biep'-Bereich."

So, genug des sinnlosen Seitenfüllens! Jetzt noch ein Aufruf in eigener Sache: Vor einigen Ausgaben hatten wir um die Zusendung von Duden gebeten. Leider ist bis heute nichts dergleichen bei uns eingetroffen! Will denn keiner die Gutschrift über DM 20,--?

P.S.: Kennt Ihr schon das Spiel 'Reaktipon'? Nicht? Na, dann schaut Euch mal in dieser Ausgabe um!

****
* Programmdiskette *
****

Die Programmdiskette wird mit gehaltener OPTION-Taste gebootet. Nach Erscheinen des Titelbildes ist den Anweisungen auf dem Bildschirm zu folgen, um ins Auswahlmenü zu gelangen. Spezielle Ladeanweisungen für bestimmte Programme sind aus den jeweiligen Beschreibungen zu entnehmen.
ACHTUNG: Auf der Diskette darf sich KEIN SCHREIBSCHUTZ befinden, da sonst Ladefehler auftreten!

****
* XL-Kalender *
****

-- Eingesandt von Markus Wühl --

Das Programm befindet sich als TURBOBASIC-XL File mit dem Namen "KALENDER.TB" auf der Programmdiskette.

Es handelt sich hierbei um ein Programm, das es ermöglicht, Monatskalender für beliebige Jahre und Monate zu erstellen, wobei zu jedem Tag des jeweiligen Monats Notizen eingetragen und abgespeichert werden können.

Die Bedienung des Programmes erfolgt per Joystick.

Nach Starten des Programmes hat man zuerst die Möglichkeit, das Jahr auszuwählen (Joystick hoch/runter, Feuerknopf wählt aus).
Als nächstes kann in gleicher Weise der Monat bestimmt werden.
Sodann wird das Kalenderblatt erstellt, wobei per Joystick ein Cursor über die einzelnen Tage bewegt wird. Die mit einem "*" versehenen Tage weisen bereits eine Eintragung auf. Per Druck auf den Joystickknopf gelangt man in den Eintragemodus, in dem man mit der Tastatur einen beliebigen Text in das nun erscheinende Formblatt eintragen kann. Die ESCAPE-Taste führt zum Kalenderblatt zurück und speichert gleichzeitig die Eintragung.

Da sich das Programm als Turbobasic-File auf der Diskette befindet, ist jeder Leser dazu aufgerufen, es nach seinen Wünschen zu verbessern. Beispielsweise könnte man eine Ausdruckfunktion einbauen, die alle Eintragungen mit ausdruckt! Auch ein Ausdruck unter einem Screenshot als Kalenderblatt wäre denkbar!
Also: Ran an die Tasten, verbesserte Versionen werden gerne veröffentlicht!

****
*** Castles of Confusion ***
****

Vorgeschichte

Ja ja, die Geldgier! Da haben wir's mal wieder: So ein kleiner Depp konnte mal wieder nicht genug kriegen und wir müssen nun dafür geradestehen!

Der kleine Depp, den wir bei diesem Spiel umhersteuern, wagte es, in verfallene Burgruinen, in denen das Moos schon an den Wänden klebt, einzudringen und dort nach vergessenen Schätzen zu suchen.

Nun, Schätze gibt's in diesen Burgruinen genug, aber leider (wie immer) wimmelt es auch nur so von Gefahren, denen der kleine Depp bei Nichtbeachten schnell zum Opfer fallen könnte!

Also: Tut Euer Bestes, denn der kleine Depp hat's nicht leicht!

Bedienung

Nach Erscheinen des Titels könnt ihr mit SELECT den Schwierigkeitsgrad (A, B oder C) auswählen. START läßt das Spiel beginnen.

Aufgabe ist es, den kleinen Depp umherzusteuern und dabei alle Schatzkisten sowie den Schlüssel einzusammeln. Sodann kann der Raum durch die Tür verlassen werden.

Der Depp wird mit dem Joystick nach links und rechts gesteuert. Um nach oben zu kommen, müßt Ihr den kleinen Deppen unter einen Transporter stellen und nach oben steuern und - schwupp - wird der kleine Depp nach oben angesaugt!

Folgende Gefahren stellen sich Euch (bzw. dem kleinen Deppen) in den Weg:

- am Boden herumliegende Nägel
- tödliche Säurebecken
- herumkrabbelnde Spinnen sowie deren Fäden
- unter den Füßen verschwindende Böden
- tödliche Flammen
- fiese Monster
- auftauchende und verschwindende Brücken

Außerdem läuft am unteren Bildschirmrand eine Zeit ab, die, falls abgelaufen, auch ein Deppenleben kostet.

Also: Auf geht's, herumgerannt und gesammelt.

****
*** Reaktion ***
****

-- Eingesandt von Rüdiger Öhme --

Das Spiel befindet sich als Turbobasic-XL File unter dem Namen "REAKTION.TB" auf der Programmdiskette.

Es handelt sich hierbei um ein einfaches Spiel, dessen Sinn es ist, Eure Reaktionsfähigkeit zu testen.
Nach Starten des Programmes und Betätigen der START-Taste habt Ihr fünf Versuche, in denen Ihr jeweils mit einem schwarzen Screen konfrontiert werdet, der plötzlich (unter Zuhilfenahme eines akustischen Signals) knallrot wird.
Jetzt heißt es schnell reagieren und den Feuerknopf drücken. Die Reaktionszeit wird gemessen und es geht beim nächsten Versuch weiter.
ACHTUNG: Wer schummelt und zu früh drückt, bekommt eine Strafsekunde "gutgeschrieben". Also: Vorsicht, es kann sich nur um Sekunden hundeln!

Viel Spaß!

****
*** Labyrinth ***
****

-- Eingesandt von Klaus Koziolek --

Das Programm befindet sich als Turbobasic-XL File unter dem Namen "LABY.TB" auf der Programmdiskette.

Nach Starten des Programmes erscheint zunächst eine kurze Erläuterung des Spielgeschehens.
Nach Wahl der Spielvariation (Erklärung unten) wird zunächst das Labyrinth aufgebaut, was ca. zwei Minuten dauert. Ihr könnt also zwischendurch ruhig einen Kaffee trinken.

Aufgabe ist es, aus dem Labyrinth, welches in 3-D Perspektive dargestellt wird, zu entkommen.
Je nach Spielvariation könnt Ihr nach jedem Schritt, den ihr gemacht habt, entweder Nichts, den Ausgang, oder das gesamte Labyrinth zusätzlich aus der Vogelperspektive betrachten.

Gesteuert wird mit dem Joystick in Port 0. Wer es schafft, zu entkommen, hat's geschafft, ätsch!

Also: Auf geht's ...

****
*** Tiere auf der Treppe ***
****

Na, was haben wir uns diesmal wieder für Euch ausgedacht? Ein kleines Strategiespiel sollte nie fehlen, also gibt's diesmal ein paar Tiere auf der Treppe.

Nach Laden des Programmes seht Ihr zunächst eine zwölfstufige Treppe, auf der zehn Tiere sitzen.
Bitte fragt jetzt nicht, was das für Tiere sind, denn sonst bekommt Ihr Antworten wie "Acid-Monster" oder "zerfreddelte Brunstwanstlinge". Im Grunde genommen ist es egal, wie diese Tiere heißen! Wichtig ist nur, daß sie ziemlich häßlich sind und keiner von uns gerne mehr von diesen Tieren hätte!
Jetzt kommt's: Wenn Ihr Euch die Tiere genauer anseht, werdet Ihr merken, daß immer abwechselnd ein rosa- und ein hellblaues Tier auf der Treppe sitzt! Diese Farben sollen das Geschlecht der Tiere andeuten: rosa - weiblich, hellblau - männlich.
Was haben diese Tiere vor? Klar, sie wollen sich vermehren, was wir natürlich verhindern müssen!
Eure Aufgabe ist es also nun, die Tiere auf der Treppe umzusortieren, damit sie sich nicht vermehren können.
Am Ende sollen oben alle Männchen und unten alle Weibchen sitzen, wobei zwischen den Männchen und den Weibchen zwei freie Stufen sein müssen.
Das könnt Ihr bewerkstelligen, indem Ihr die Tiere von ihrem Platz auf ein freies Feld hüpfen laßt.
Das Problem ist, daß die Tiere schon so "vermehrungswillig" sind, daß Ihr sie nur in Paaren bewegen könnt!
Zum Glück sind die Tiere allerdings so dumm, daß sie nicht merken, wer da mit ihnen hüpft, Hauptsache, sie hüpfen nicht allein.
Ihr bewegt also den Pfeil mit dem Joystick nach links und rechts und löst mit dem Feuerknopf einen Sprung aus. Das geht nur, wenn auf der Stufe, unter der sich der Pfeil befindet, und auf der Stufe rechts vom Pfeil, ein Tier sitzt. Diese beiden Tiere hüpfen dann auf die beiden freien Stufen.
Damit Ihr noch prüfen könnt, wie gut Ihr im Hüpfen seid, werden Eure gemachten "Hüpfer" angezeigt.

Also: Gut Hüpf!

****
*** Musikbonus ***
****

-- Eingesandt von Werner Schied --

Leider ist uns der Titel des Stückes nicht bekannt. Ansonsten gilt das Übliche: Das Stück startet nach dem Laden automatisch und kann nur durch Tippen von RESET unterbrochen werden.

****
*** Tips & Tricks ***
****

Die Rubrik "Tips & Tricks" soll sich sowohl auf Spieletips als auch auf Tips in Sachen Programmierung beziehen.

Auch hierzu ist es notwendig, daß Ihr, falls Ihr irgendwelche Tips zu bestimmten Spielen herausgefunden habt, uns diese zusendet. Auch Programmiertips nehmen wir gerne an. Spieletips können sich sowohl auf Adventures als auch auf Actionspiele, wie z.B. Drag, bei dem bekannterweise eine Menge schwierige Stellen vorhanden sind, beziehen.

Also: Wir warten auf Eure Tips, die wir natürlich belohnen. Sollte man Fragen zu Spielen haben oder sie beantworten können, kann man dies unter "Gesucht/Gefunden".

****
*** Das Forum ***
****

Das Forum ist die Rubrik in ZONG, die komplett vom Leser gestaltet werden soll. Das Forum bietet folgende Möglichkeiten:

- Leserbriefe
  Hier soll jeder Leser seine Meinung sagen oder Verbesserungsvorschläge machen.

- Angebote, Gesuche
  Durch diese Rubrik wird jedem Leser das Veröffentlichen von kostenlosen privaten Kleinanzeigen ermöglicht. Die Anzeigentexte sollten nicht zu lang sein und nur das Wesentliche beinhalten. Name und Telefonnummer sollten genannt werden.

Alle Textbeiträge können auf Papier, auf Diskette oder per Telefon "eingesandt" werden. Zum Erstellen der Texte sollte der Texteditor III aus 10/89 benutzt werden.
Kleinanzeigen dürfen nicht gewerblicher Art sein.

Übrigens könnt Ihr nicht nur Kleinanzeigen, Testberichte, Tips & Tricks und Leserbriefe an uns schicken, sondern zusätzlich Titelbilder, -musiken, Rezepte, Stories, eine witzige Idee für die Bastelecke, einen Duden oder einen neuen Abonnenten werben! Alles (vor allem Letzteres) wird fürstlich belohnt (siehe "Abonnement").

In diesem Sinne:

ZONG!

****
*** Zahlen formatiert ausgeben ***
****

-- Eingesandt von Stefan Dorlach --

Sicher stand jeder schon einmal vor der Aufgabe, eine Zahlenkolonne rechtsbündig auszugeben.
Im Standard-Basic ist man da ganz auf sich gestellt. Wohl dem, der Microsoft Basic oder Basic XL oder Basic XE hat! Denn hier wird der PRINT USING Befehl unterstützt.

Ich habe hier für alle, die schon einmal vor diesem Problem standen, eine Routine geschrieben, die dazu noch die kaufmännische Rundung durchführt.
Für Verbesserungen bin ich stets dankbar.

Prozedur "KFM. RUNDUNG"
und
"FORMATIERUNG"
(ersetzt den PRINT USING - Befehl)

Input: wert=positive Variable
Output: ausdruck$=formatierter Wert
geeignet bis: DM 9999.99

```
100 DIM wert$(7)
110 DIM ausdruck$(7)
200 PROC Format
210 wert=INT(wert*100+0.5)/100
220 wert$=str$(wert)
230 ausdruck$="   0.00"
240 l=LEN(wert$)
250 FOR i=1 TO l
260     IF wert$(i,i)="." THEN 280
270 NEXT i
280 ausdruck$(5-l,4)=wert$
290 IF l=7 AND i=5 THEN ausdruck$(1,7)=wert$
300 IF l=6 AND i=5 THEN ausdruck$(1,6)=wert$
310 IF l=6 AND i=4 THEN ausdruck$(2,7)=wert$
320 IF l=5 AND i=4 THEN ausdruck$(2,6)=wert$
330 IF l=5 AND i=3 THEN ausdruck$(3,7)=wert$
340 IF l=4 AND i=3 THEN ausdruck$(3,6)=wert$
350 IF l=4 AND i=2 THEN ausdruck$(4,7)=wert$
360 IF l=3 AND i=2 THEN ausdruck$(4,6)=wert$
370 ENDPROC
```

Diese kleine Routine kann in jedes Turbo-Basic Programm eingebaut und vor jeder Zahlenausgabe aufgerufen werden. Da werden Tabellen auf einmal wieder lesbar!

S. D.

****
*** The Riddle ***
****

Es ist heiß. Wir befinden uns mitten in der Wüste. Kein Mensch ist zu sehen. Nur unser Computer kocht langsam vor sich hin. Nach unendlichem Rumprobieren haben wir es geschafft; wir befinden uns in der Schatzkammer des allmächtigen Pharaos. Und nun? Nun schreien wir. Wie, darauf kommt man ja nie? Macht nichts, wir sagen Euch ja, wie es geht, damit Ihr nicht in der Pyramide des Todes sterben müßt.
Hier nun aus erster Hand die Lösung zu dem Grafikadventure "The Riddle" von Andreas Kaschny.

-Nord, -Grabe, -Ziehe Hebel, -Nord, -West, -Nimm Stock, -Ost, -Ost, -Zerstoere Spinnennetz, -Ost, -Suche Knochenberg, -Nimm Floete, -Nimm Dolch, - West, -West, -Nord, -Bete, -Trinke Fluessigkeit, -Sued, -West, -West, -Springe W, -Ziehe Seil, -Ost, -Trete Skorpion, -Ost, -Sued, -Spiele Floete, -Nimm Schlange, -Nord, -Ost, -Lege Schlange, -Ost, -Ost, -Oeffne Sarg, -Benutze Dolch, -Runter, -Werfe Fackel, -Nimm Fackel, -Renne O, -Schreie

Schon ist das Rätsel gelöst.

****
*** Damen ***
****

Zu dem Spiel "Damen" aus ZONG 10/89 hat Rüdiger Öhme einige zahlreiche Kombinationsmöglichkeiten gefunden:

B2, F3, G6, C7, H4 oder B2, F3, G6, C7, E4
B2, F3, G6, C7, B4 oder B2, F1, G6, C7, E4
B2, F1, G5, C7, E4 oder B2, F1, G5, D7, E4
G7, C6, B3, F2, G5 oder G7, C6, B3, F2, A5
usw.

****
*** Gesucht / Gefunden ***
****

Hier die Fragen von Carsten Schlegel zum S.A.G.A.-Spiel "The Count" (Der Graf).

- Was muß ich an Draculas Sarg machen, nachdem ich die Zigaretten geraucht habe?
- Was kann ich tun, um den TENT STAKE (dt. Zeltpfahl) zu behalten, wenn ich das erste Mal gebissen werde.
- Haben folgende Gegenstände eine Funktion, und wenn ja, welche: Spiegel, Draculas Familienwappen, Flasche mit Blut?

****
* Angebote *
****

Verkaufe 130XE mit Turbo Freezer, 1050, XF551, 1010, Scantronic, Sound Sampler, 15 Bücher, Zeitschriften, 35 Kassetten, 550 Disketten (Star Texter, Masic, Bibo-Dos, Turbo-Dos 2.0, Clubdisketten und 300 PD) für insgesamt nur 1200 DM. (Turbo Freezer ist mit Modulgehäuse und paßt nur zum 130XE). Alle Teile auch einzeln verkäuflich.
Z. Bsp: 35 Kassetten und 1010: DM 50,--, Bücher: DM 10,--
PD & Clubdisketten: DM 1,--
Lieferung der Ware innerhalb v. 14 Tagen. Los Leute kauft!

Martin Jabben, Burhafe/Wienstede 1, 2944 Wittmund 1

Verkaufe Schreibmaschinenfloppy Typ Brother 3,5 inch FB-300 für DM 30,--.
Ludwig Becker, Mainzerstraße 29, 6250 Worms, 06241/46619

Verkaufe Teile meiner Original-Software-Sammlung auf Diskette und Kassette für XL/XE, z.B. Draconus, Periscope Up, Tanium, auch ältere Programme u.v.m. ACHTUNG: Jedes Programm nur einmal vorhanden, daher sollte man sich schnell entschieden. Weitere Info's und Liste bei:
Werner Schied, Im Brüggenkamp 13, 4700 Hamm 4.

Original Basic-XL Modul von OSS-Software für nur DM 60,-- abzugeben. Evtl. Tausch gegen andere Software.
Original Mini-Speedy f. DM 50,-- abzugeben.
Kontakt: KE-Soft, Tel. 06181/87539

Verkaufe folgende Originale auf Disk:
ATARI-Rechtschreibtrainer, DM 10,--
ATARI-Sportlexikon, DM 10,--

ASM 02/88-08/89 sowie Happy-Computer 02/88-09/89 und die letzten vier CK's zu verkaufen.
Nintendo Advantage Joystick für DM 60,-- (NEU!) oder gegen ATARI-Maltafel zu tauschen (zusammen mit einem der Programme auf Disk!).

S. Kriegel, Alter Markt 24, 5238 Hachenburg, 02662/7326

Verkaufe Teile meiner Plattensammlung. LP's je 4,--, z.B.: Janet Jackson, Fritz Brause, Fire & Ice, A-ha, Colonel Abrahams, Double, Edelweis, Kool & the gang, Little shop of Horrors, Madonna, Sandra, Tina Turner, Pia Zadora ...
Maxi's je 2,--, z.B.: Rififi, Coldcut, ZZ-Top, Pet Shop Boys, Shakatak, SOS-Band, Timex Social Club, Rick Springfild, Desireless, Blind Date, Matt Bianco, Madonna, Mel & Kim, Natalie Cole, Climie Fisher, Living in a box, Howard Jones, Ofra Haza, Janet Jackson, Den Harrow, Commodores, Rick Astley, Herb Alpert, A-ha ...

Kontakt: KE-Soft, Tel. 06181/87539

****
* Gesuche *
****

Hilfe, hilfe! Was macht man mit dem ganzen Weihnachtspapier, wenn es zum Wiederverwenden zu kitschig, und zum Wegschmeißen zu gut erhalten ist?
Ganz einfach: Man faltet es zusammen, verklebt es ein wenig und kritzelt eine wildfremde Adresse darauf (mit Porto, versteht sich). Nicht gemochte Bekannte können ebenfalls so überrascht werden.

Wer solche Ideen oder anderen Schwachsinn verzapfen will, kann sich an uns wenden. Wer Probleme hat, wird bei uns immer ein offenes Ohr finden. Wer schon immer mal jemanden verarschen wollte, ist bei uns an der richtigen Adresse:

Wir sind für jeden Spaß zu haben. Tel: 110

Ich möchte mir eine echte RS232-Schnittstelle bauen.

Wer kann mir Information darüber zuleiten?
Schaltpläne, Bezugshinweise, Kaufquellen oder aber auch ein Fertiggerät werden angenommen.

Stefan Dorlach
Tel.: 06021/1250, Mainaschaffstr. 111, 8750 Aschaffenburg

Suche möglichst günstig einen Turbo-Freezer XL.

Carsten Schlegel, Burgermeisterstr. 24, 1000 Berlin 42,
Tel.: 030/7520589

Gebrauchtes Rennrad möglichst günstig zu kaufen gesucht.

Ludwig Becker, Mainzerstraße 29, 6520 Worms, 06241/46619

Suche XL-User im Raum Hachenburg zwecks Erfahrungsaustausch in Basic, Turbobasic und Sprachen allgemein.

Sascha Kriegel, Alter Markt 24, 5238 Hachenburg,
Tel. 02662/ 7326

Suche jemanden, der noch die ganzen Uralt-Spile für XL/XE hat. Zum Beispiel: Snakebyte, Amphibian, Crossfire, Candy Factory usw.

Bin nur an Originalen Interessiert! Zahle gut!

Kontakt: KE-Soft, 06181/87539

Bierdeckelsammlungen immer noch zu kaufen gesucht! Auch Tausch eventuell möglich!

Marc Becker, Tel. 06181/82909

################
Wettbewerbe
################

Jubel, Trubel, Eiterkeit! Seid zur Eiterkeit bereit!

Hier nun endlich das Ergebnis unseres Wettbewerbs aus Ausgabe 11/89. Zur Erinnerung: Es ging einfach nur darum, uns Irgendetwas zu schicken. Sei es ein Leserbrief, ein Programm oder ein Text: Völlig egal! Dies ist auch der Grund, weshalb sich Einige am Wettbewerb beteiligt haben, ohne es überhaupt gewußt zu haben! Nun denn, Ihr habt jedenfalls etwas gewonnen:

- 1. Preis: Ein Original OBLITROID auf Diskette geht an

  Carsten Schlegel aus Berlin

- 2. Preis: Ein Original TOBOT/BROS auf Diskette geht an

  Bodo Jürss aus Hamburg

- 3. Preis: Ein Original POWERDOWN auf Kassette geht an

  Andreas Kaschny aus Hagen

- 4. Preis: Ein Original SPRONG auf Kassette geht an

  Klaus Koziolek aus Berlin

- 5. Preis: Ein Original DECATHLON auf Kassette geht an

  Werner Schied aus Hamm

- 6. bis 15. Preis: Je ein KE-Soft OBLITROID Poster geht an

  Sascha Kriegel aus Hachenburg
  Rüdiger Öhme aus Frankfurt
  Ludwig Becker aus Worms
  Martin Jabben aus Wittmund
  Horst Strussenberg aus Aschaffenburg
  Markus Wühl aus Hockenheim
  Lutz-Heinz-Rehbein aus Kamen
  Andreas Scholz aus Goslar
  Konrad Schmotzer aus Puschendorf
  Waltraud Müller aus Herten

Wir wünschen allen Gewinnern viel Spaß mit ihren Preisen!

Und hier noch ein kleines Gewinnspiel:

Zu gewinnen gibt's ein Jahresabo von ZONG! Alles was Ihr tun müßt, ist, uns die 15 Briefe zu schicken, die die Gewinner des 11/89-Gewinnspiels mit ihrem Preis bekommen haben, he he! Ihr habt bis zum 01.02.1990 Zeit!
Na, wer schafft's? In der nächsten ZONG gibt's dann einen schönen Fragebogen mit tollen Preisen ...

##############
Abonnement
##############

Wozu ein Abo?

Das Abo bietet gegenüber dem Einzelkauf folgende Vorteile:

1. Pünktliche Lieferung
   Das Magazin ist jeweils zum 1. des Erscheinungsmonats in Eurem Briefkasten! Ihr erspart Euch also eine Menge Porto oder Telefonkosten, sowie die lästige Warterei, die bei einer schriftlichen Bestellung entsteht.

2. Preisvorteil
   Das Jahresabo kostet DM 84,--. Damit erhaltet Ihr 12 Magazine zum Preis von nur je 7,-- anstatt DM 8,--.

3. Vollständigkeit
   Durch das Abo wird gewährleistet, daß Eure Sammlung lückenlos bleibt.

4. Der ZONG-Club
   Jeder Abonnent ist automatisch Mitglied im ZONG-Club. Der ZONG-Club bietet Euch zusätzlich aktuelle Neuheiteninfos sowie ab- und zu kostenlose Beilagen in ZONG!

5. Abobonus
   Jeder neue Abonnent bekommt als Geschenk mit der ersten Ausgabe einen Titel nach freier Wahl aus der Wühlkiste.

Caverns of Eriban, Colony, Cosmic Pirate, Darg, Daylight Robbery, Despatch Rider, Feud, Gunfighter, Henry's House, Leapster, Ninja Commando, Nucleus, Periscope up, Powerdown, Red Max, Rockford, Space Wars, Speed Zone, Storm, Thrust, Universal Hero, Zybex, Int. Karate (alle Kass.). 3D-Pac Plus, Compysoft-Socoban (beide Disk).

Das Abo kann telefonisch oder schriftlich bestellt werden. Die Zahlung für das Abojahr erfolgt bei Erhalt der ersten Ausgabe. Das Abo verlängert sich automatisch. Soll das Abo abbestellt werden, genügt es, einfach die Nachnahme zu verweigern.
Wer die Kosten für die Nachnahme sparen will, kann eine Bestellung auch im Voraus bezahlen. Hierzu genügt es, entweder den Betrag der Bestellung in Bar oder als Scheck beizulegen, oder den Betrag auf untenstehendes Konto zu überweisen und die Quittung der Bestellung beizulegen. Bei Abobestellung bitte den gewünschten Programmtitel sowie zwei Ersatztitel (falls Wunschtitel vergriffen!) angeben.

Hier das Konto für die Überweisung:

Kontoinhaber: K. Ezcan, Kontonummer: 52081408, Volksbank Hanau, Bankleitzahl: 50690000